

Notice de fiche de stats RP - © RP FR - FFXIV LIGHT

Création de fiche personnage : Étape 1 ->

Placer les Statistiques de départ dans votre fiche, selon votre race et dans les cases appropriés.

BONUS DE RACES

	Hyr		Elezen		Lalafell		Miqo'te		Roegadyn		Au Ra		Hrothgar		Viera	
Race	Midlander	Highlander	Wildwood	Duskwight	Plainsfolk	Dunesfolk	S. of the Sun	K. of the Moon	Sea Wolves	Hellsguard	Xaela	Raen	Helions	The Lost	Rava	Veena
Attributs principaux	Offensif															
Vitalité		100							100	100			100	100		
Force	100	100					100		100		100		100			
Dextérité			100		100	100	100	100				100			100	
Intelligence	100		100	100	100						100				100	100
Esprit				100		100		100		100		100		100		100
Attributs secondaires	Défensif															
Mental	100		100	100				100		100		100				
Endurance		100				100	100		100	100				100		
Réflexes	100		100		100	100							100		100	100
Défense Phy.		100					100		100		100		100		100	
Résistance Mag.				100	100			100			100	100		100		100
Attributs RP	Social et Sensoriels															
Charisme		100			100		100			100	100		100			100
Persuasion	100		100	100		100			100					100	100	
Sagesse				100	100			100		100		100		100		
Perception		100	100				100				100		100		100	
Chance	100					100		100	100			100				100

Création de fiche personnage : Étape 2 ->

Explications et redéfinition des stats

PRINCIPAUX	Il s'agit là des attributs servant à jouer dans les mandats, principalement. On peut s'en servir parfois IRP pour des choses rigolotes ou avoir des choix aléatoires. Cette catégorie sert aux attaques.
Vitalité	Vitalité du personnage, influant sur sa capacité à encaisser des coups sur la durée, faire un contre-coup ou prendre l'initiative.
Force	Force physique de l'individu, utile lorsque le personnage frappe au corps à corps avec force. On peut y mettre les chevalier noirs ou guerriers par exemple.
Dextérité	La dextérité est la statistique de la précision manuelle dans une attaque, pour les tireurs, les ninja également, ou tout ce qui relève de l'assassinat ou de la précision.
Intelligence	Intelligence du personnage, déterminant la capacité à utiliser de la magie, principalement à but destructif. La magie de soin ne passes pas par cette statistique.
Esprit	Esprit du personnage, déterminant la capacité à utiliser de la magie, principalement à but curatif. La magie infligeant des dégâts ne passes pas par cette statistique.
SECONDAIRES	Il s'agit là des attributs servant à jouer dans les mandats, principalement. On peut s'en servir parfois IRP pour des choses rigolotes ou avoir des choix aléatoires. Cette catégorie sert à la défense.
Mental	Capacité à résister aux effets de sorts sur le mental, le cérébral, et aux situations mentalement difficiles. Elle influera par exemple le stress, le contrôle de soi mais évitera de se faire dominer mentalement par un sort.
Endurance	Capacité à courir / sauter, effectuer une prouesse sportive.
Réflexes	Capacité à esquiver les attaques, l'attaque adverse est réduite a 1/2 dégat si le jet de dé réussi et annule les dégats si réussite critique.
Défense Phy.	Capacité à encaisser les attaques physiques, l'adversaire doit réussir son jet mais aussi être au dessus de votre stat de résistance. Si la réussite adverce est supérieur à votre défense, vous ne perdez qu'un demi point de vie.
Résistance Mag.	Capacité à encaisser les attaques magiques, l'adversaire doit réussir son jet mais aussi être au dessus de votre stat de résistance. Si la réussite adverce est supérieur à votre défense, vous ne perdez qu'un demi point de vie.
RP	Il s'agit là des attributs servant à jouer de façon RP dans des actions du quotidien.
Charisme	Séduire quelqu'un / Obtenir un service d'une personne
Persuasion	Mentir / Persuader, permet de faire passer une action afin d'obtenir des informations ou de convaincre une personne de vous croire.
Sagesse	Capacité à résoudre, comprendre, agir sur une situation nécessitant des connaissances.
Perception	Voir ou ressentir quelque choses que les autres ne voient/ressentent pas ou qui est caché.
Chance	Capacité à réussir une action basé sur de la chance.

Notice de fiche de stats RP - © RP FR - FFXIV LIGHT

Création de fiche personnage : **Étape 3 ->**

Chaque catégorie de Statistiques contient un nombre de points que vous devez répartir en **+ des points de races** et selon votre niveau. **/!\ Il n'est pas possible de dépasser 800 points par catégorie /!**
Débutant : 2000 par catégorie (Attributs Principaux / Attributs secondaires / Attributs RP)
Intermédiaire : 2150 par catégorie (Attributs Principaux / Attributs secondaires / Attributs RP)
Confirmé : 2300 par catégorie (Attributs Principaux / Attributs secondaires / Attributs RP)
Maître : 2500 par catégorie (Attributs Principaux / Attributs secondaires / Attributs RP)
 Notez que le but est de faire un jet de dé **INFÉRIEUR** à votre stat pour qu'il soit réussi. Les jets entre **1 et 100** sont des **réussites critiques** et les jets entre **900 et 1000** des **échecs critiques**.

RANG : Débutant 2000 points par catégorie		
Attributs Principaux		Offense
1	Vitalité	400
2	Force	400
3	Dextérité	400
4	Intelligence	600
5	Esprit	200
Attributs secondaires		Défense
6	Mental	400
7	Endurance	400
8	Réflexes	400
9	Défense Phy.	600
10	Résistance Mag.	200
Attributs RP		Social/Sensoriel
11	Charisme	400
12	Persuasion	400
13	Sagesse	400
14	Perception	600
15	Chance	200

RANG : Intermédiaire 2150 points par catégorie		
Attributs Principaux		Offense
1	Vitalité	400
2	Force	450
3	Dextérité	400
4	Intelligence	600
5	Esprit	300
Attributs secondaires		Défense
6	Mental	400
7	Endurance	450
8	Réflexes	400
9	Défense Phy.	600
10	Résistance Mag.	300
Attributs RP		Social/Sensoriel
11	Charisme	400
12	Persuasion	450
13	Sagesse	400
14	Perception	600
15	Chance	300

RANG : Confirmé 2300 points par catégorie		
Attributs Principaux		Offense
1	Vitalité	400
2	Force	400
3	Dextérité	400
4	Intelligence	700
5	Esprit	400
Attributs secondaires		Défense
6	Mental	400
7	Endurance	400
8	Réflexes	400
9	Défense Phy.	700
10	Résistance Mag.	400
Attributs RP		Social/Sensoriel
11	Charisme	400
12	Persuasion	400
13	Sagesse	400
14	Perception	700
15	Chance	400

RANG : Maître 2500 points par catégorie		
Attributs Principaux		Offense
1	Vitalité	500
2	Force	500
3	Dextérité	700
4	Intelligence	300
5	Esprit	500
Attributs secondaires		Défense
6	Mental	500
7	Endurance	700
8	Réflexes	300
9	Défense Phy.	500
10	Résistance Mag.	500
Attributs RP		Social/Sensoriel
11	Charisme	500
12	Persuasion	700
13	Sagesse	300
14	Perception	500
15	Chance	500

Création de fiche personnage : **Étape 4 ->**

PV = de 3 à 10 (ne peut pas dépasser 10)

Points de vie	Tank	Heal	DPS CAC	DPS DIS
Débutant	5	3	4	4
Intermédiaire	6	4	5	5
Confirmé	8	6	7	6
Maître	10	8	9	8

Notez qu'un coup simple retire 1 point de vie contre 2 pour un critique

Création de fiche personnage : **Étape 5 ->**

Capacités spéciales

Selon le lore de votre personnage, il a peut-être des capacités spéciales qui lui sont propres, tel que : Colère : +100 s'il est en état de colère / Mysoginy : +150 contre une femme / Ombre noir + 200 car son ombre attaque en même temps
 Mais cela peut aussi entraîner des contraintes comme : Trou Noir : +200 de dégâts magiques / Perte de conscience pendant 2 tours ou encore Beauté Enchanteresse : +150 en persuasion mais si le dés échoue, elle se casse un ongle et fait un échec critique.
 Le but de cette Stat est de créer un personnage unique avec des stats adaptés à son Lore. **/!\ Une capacité spéciale, si elle est activée peut monter une stat jusqu'à 900 MAXIMUM /!**

Le nombre de points de capacités spéciale en bonus est de **200**

Le nombre de points de capacités spéciale en malus est **libre**